

# PIF

**et son GADGET surprise**  
N° 19

**TOUT EN RÉCITS COMPLETS**



**Le retour  
de  
l'« Insaisissable » !**

Les « anciens » qui exigeaient son retour ont satisfaction : le célèbre « Nasdine Hodja » revient ! Nos nouveaux et déjà fidèles lecteurs vont, dans ce numéro, faire la connaissance de ce personnage légendaire dont les exploits sont chantés, de nos jours encore, de Bagdad à Istanbul, de Boukhara à Samarcande. Héros des « Mille et Une Nuits », justicier malicieux errant aux caprices des vents du désert, « Nasdine » surgit ici ou là, soulevant l'enthousiasme des humbles, attirant les foudres des émirs ventrus, des vizirs cruels et des sultans tyranniques. Nasdine, c'est la ruse au service des opprimés, mais c'est aussi l'action ! Notre « Insaisissable » n'égare pas ses mille et une astuces qu'il au cours de tumultueux affrontements et d'épiques chasses-poursuites. « Nasdine », c'est l'ironie et la turbulence, la gaieté mêlée au suspense. « Nasdine », c'est le pittoresque des paysages, la beauté des costumes, le faste des palais. Les récits se déroulant dans un décor aussi insolite et nous plongeant dans une telle atmosphère sont particulièrement rares, pour ne pas dire inexistantes. C'est pourquoi — notre but étant de vous offrir les meilleures bandes dessinées — nous sommes heureux de retrouver aujourd'hui « l'Insaisissable Nasdine Hodja ».

LE REDACTEUR EN CHEF

*Georges Remy*

**De vous à nous de nous à vous**

Claude-Jean RITHY, à Bruxelles, et Marilu MIHAL, à Bucarest : « ... Pourquoi ne retrouve-t-on pas dans le nouveau PIF, Nasdine Hodja ? »

Patience, il arrive avec mille histoires du pays des « Mille et Une Nuits » et, bientôt, il combattra les émirs et sultans d'Orient dans des récits complets de 20 pages.

Xavier COTTE, à Saint-Etienne : « ... Dans quelle ville se déroulent les aventures de Totoché. »

Totoché et ses copains habitent Belleville, un quartier de Paris, mais ils

vont partout où l'aventure les appelle.

X... à La Ciotat : « ... Comment M. Chéret peut-il dessiner aussi bien ? »

André Cheret, et nous, regrettons que tu n'aies pas indiqué ton nom car ta lettre est très élogieuse pour le dessinateur de Rahan et de Bob Mallard. En ce qui concerne ta question, par pure modestie, ton dessinateur préféré a refusé de répondre. Toutefois, je peux te dire que c'est le fruit d'un travail acharné de tous les jours.

Suite page 77.

**LES ÉDITIONS VAILLANT**  
SIÈGE SOCIAL  
RÉDACTION-  
ADMINISTRATION  
126, rue  
La Fayette  
Boîte Postale  
n° 77-X  
PARIS-10<sup>e</sup>  
T. : 770-97-59  
(10 groupées)  
C. C. P.  
4620-25

**TARIF D'ABONNEMENT**  
Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat postal contre remboursement vous est envoyé. **HEBDOMADAIRE**  
**FRANCE ET COMMUNAUTÉ**  
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

**ÉTRANGER**  
3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F  
1 an : 110 F  
Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F.

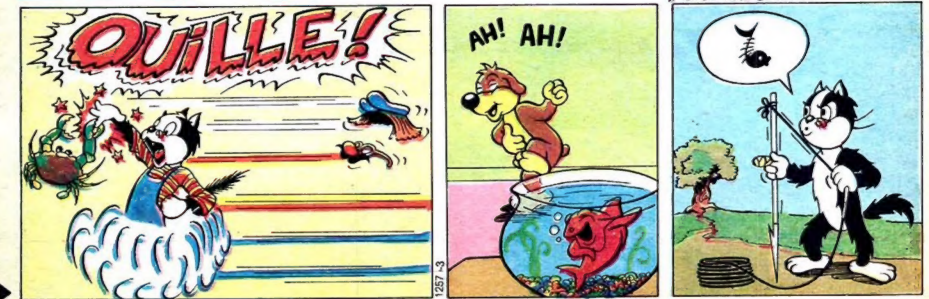
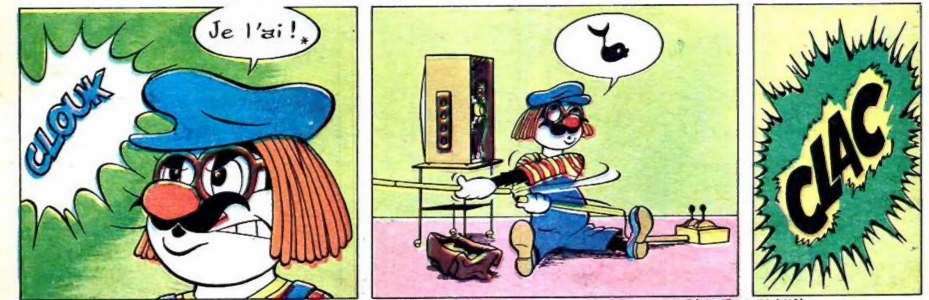
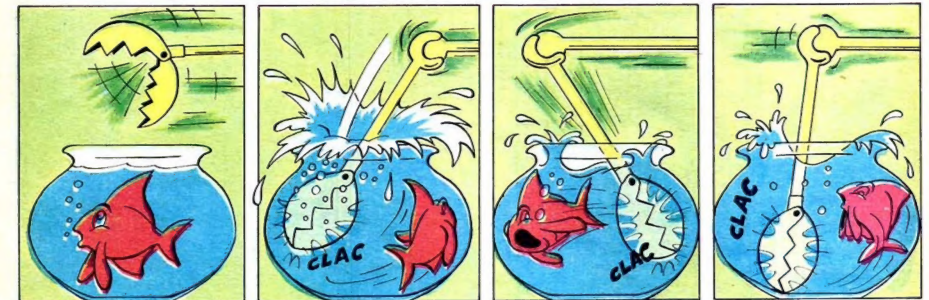
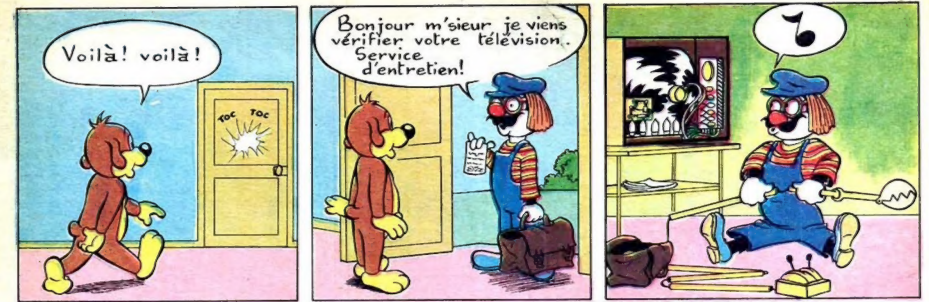
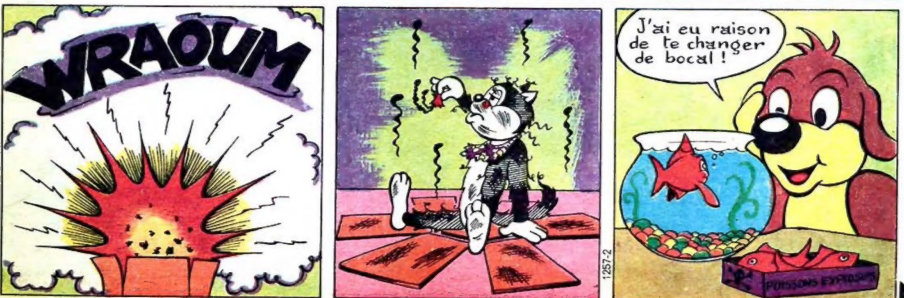
**Prix de vente de l'exemplaire :**  
France : 2 F - Belgique : 20 F B  
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LITRES -  
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

**Chef de publicité :**  
Mme M. CHAIGNEAUD  
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10<sup>e</sup>.  
Tél. 205-97-28

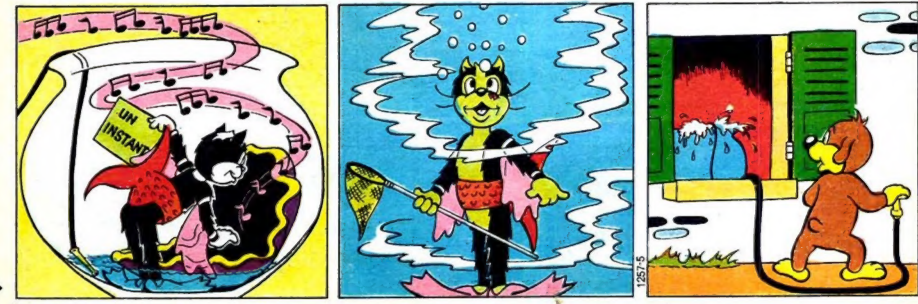
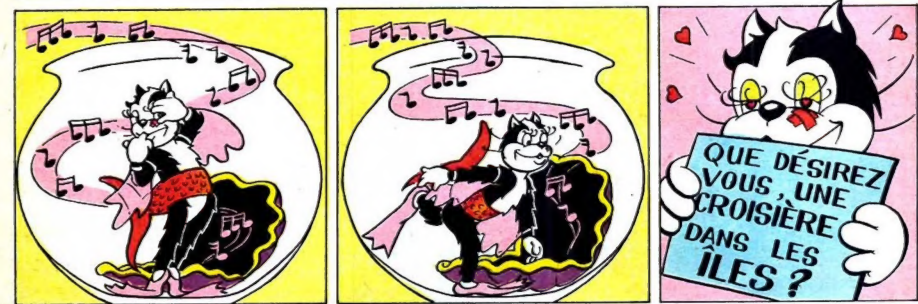
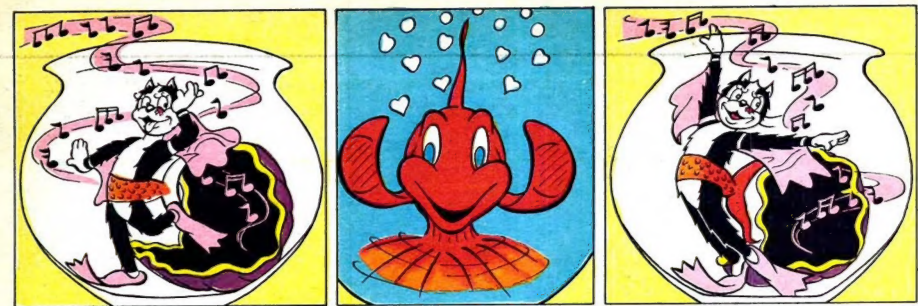
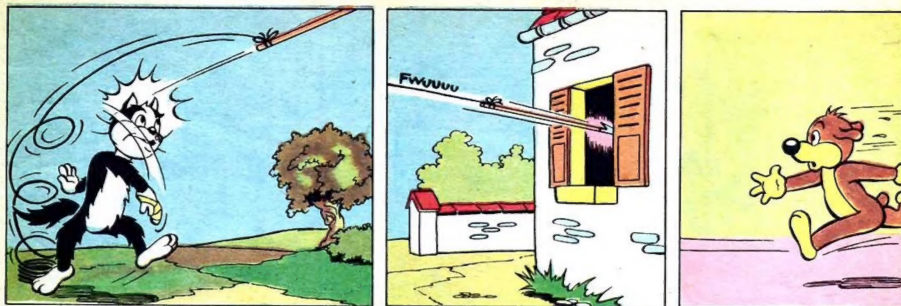
**Adressez vos règlements à :**  
**L'ÉDITIONS VAILLANT**  
126, rue La Fayette,  
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10<sup>e</sup>  
C. C. P. 4620-25

**demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.**











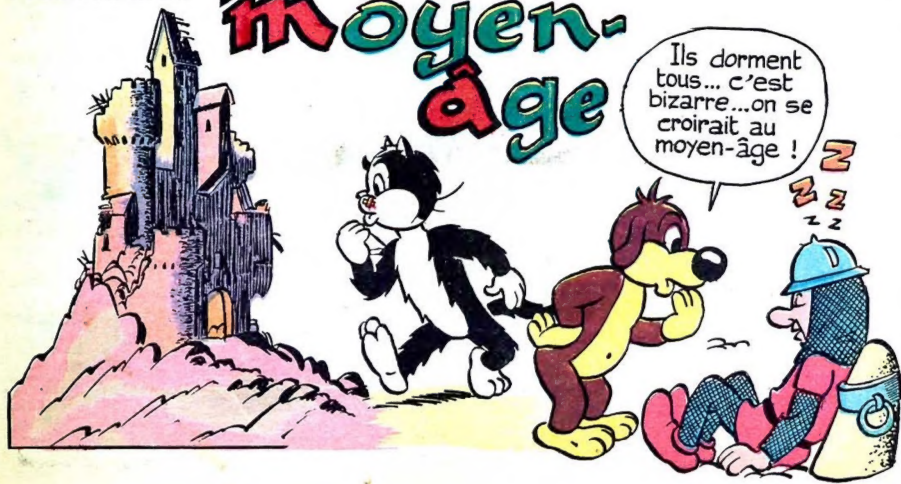


LA  
SEMAINE  
PROCHAINE

# pif au moyen- âge

D'où sortent-ils?!

Ils dorment  
tous... c'est  
bizarre... on se  
croirait au  
moyen-âge!

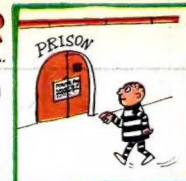
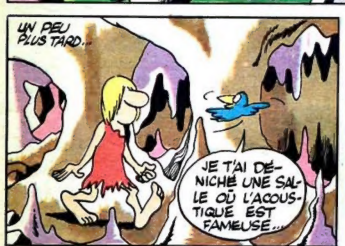


# Les Aventures du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYK



















SI NASDINE N'AIMAIT GUÈRE LES MOUCHES, IL N'ÉPROUVAIT ENVERS ELLES ...

ALLONS, VÂ-T-EN !

...AUCUNE HAINE PARTICULIÈRE.



MAIS L'INSISTANCE QUE MIT CELLE-CI À PARTAGER SON BISCUIT L'IRRITA ...



UNE MOUCHE ROUGE ! NE TROUVES-TU PAS CELA CURIEUX ?

ROUGE OU PAS, CETTE BESTIOLE M'AGACE.



NOUS AVIONS OMIS DE VOUS DIRE QUE JAHOAN AVAIT EU LA PRÉCAUTION D'ENDUIRE SHÉA D'ÉCARLATE.



APRÈS DES JOURS DE CHASSE IMPITOYABLE SHÉA RESTAIT LA DERNIÈRE ET UNIQUE MOUCHE DU PALAIS, IL FUT AISÉ DE CONSTATER SA DISPARITION...



ON M'A VOLÉ SHÉA ! MILLE TANGAS D'OR A QUI LA RETROUVERA.

NOS GARDES PATROUILLERONT DÉJÀ DANS LA VILLE, NOUS RETROUVERONS SHÉA.



OUI, ON RETROUVA SHÉA, MAIS IL ÉTAIT TEMPS ! LA MAIN DE NASDINE VENAIT DE HAPPER AU VOL L'INSECTE ROUGE.

JE LA TIENS, KADU-KA !



LA MOUCHE, PROJETÉE À TERRE, ALLAIT PÉRIR SOUS SON PIED, QUAND...

ARRÊTE, ÉTRANGER !



SI TU ÉCRASES CETTE MOUCHE, TU ES UN HOMME MORT !

NASDINE STOPPA SON GESTE INSECTICIDE ET EUT UN SOURIRE AMUSÉ.



LE FAIT QU'ON L'AIT APPELÉ "ÉTRANGER" PROUVAIT QU'IL N'ÉTAIT PAS CONNU À BOCHOURA ...



CELLE-CI, OUI ! C'EST SHÉA, LA MOUCHE FAVORITE DU SULTAN AKA KALOUKAN.

HEIN ?



OUI, ÉTRANGER ! ET TU PAIERAS CERTAINEMENT CHER DE L'AVOIR MALMENÉE DE CETTE FAÇON.



ON RAMASSA LA MOUCHE ...

...AVEC DES PRÉCAUTIONS QU'ON N'EUT PAS À L'ÉGARD DE NASDINE ...

SUIS-NOUS.



L'INSAISSABLE ENTREVIET KADU-KA QUI "AFFÛTÀIT" LE PLAT DE SA MAIN SUR SA PAUME ...





DU CALME, KADU-KA ! IL NE PEUT RIEN M'ARRIVER DE GRAVE ... POUR UNE MALHEUREUSE MOUCHE ! JE TE RETROUVERAI BIENTÔT.



TOUT CECI PARAÎSSAIT TROP GROTESQUE À L'INSAISSABLE POUR L'INQUIÉTER RÉELLEMENT. N'ÉTANT PAS RECONNU, IL ESTIMA QUE TOUT S'ARRANGERAIT TRÈS VITE ...



CE EN QUOI IL EUT GRAND TORT CAR IL COMPARUT IMMÉDIATEMENT DEVANT LE SULTAN AKA KALOUKAN.

TRANSPORT ET CONSOMMATION DE SUCRERIES ...



TU MÉRITERAIS LA MORT POUR AVOIR VIOLÉ LA LOI ...

J'IGNORAIS CETTE LOI, Ô SULTAN !



JE L'ADMETS, ÉTRANGER, MAIS JE N'ADMETTRAI JAMAIS QU'ON MARTYRISE ...

... MA PAUVRE PETITE SHEA COMME TU TE L'ES PERMIS !



POUR CE CRIME IGNOBLE TU SERAS DÉCAPITÉ ! QU'ON ENFERME CET ASSASSIN !



HUM ... J'AURAIS DÙ LAISSER KADU-KA AGIR ! ...

NASDINE HODJA, JETÉ DANS UN CACHOT, RESTA DANS L'IGNORANCE DU JOUR OÙ SA TÊTE ABANDONNERAIT SES ÉPAULES ...



EN TROIS REVERS DE MAIN, IL NOUS AURAIT DÉBARRASSÉ ...



LE SULTAN KALOUKAN, CÉPENDANT, VIVAIT DES MINUTES D'ANGOISSE, IL IMPLORAIT ALLAH DE RENDRE SA VIVACITÉ À LA VROMBISSANTE SHEA ...



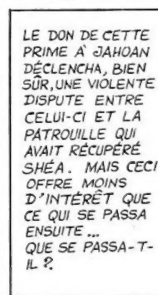
MAIS ALLAH PRÉFÉRerait SANS DOUTE ACCORDER SON AIDE AUX HOMMES PLUTÔT QU'ÀUX MOUCHES, CAR L'INSECTE ROUGE RESTAIT INANIME ...



SEUL JAHAN, RECOUVRANT LA MOUCHE DE CENDRE DE TABAC, PARVINT À LUI RENDRE VIE.



MERVEILLEUX, MON FIDÈLE JAHAN, LES 1000 TANGAS D'OR SONT POUR TOI !



LE DON DE CETTE PRIME À JAHAN DÉCLENCHA, BIEN SÛR, UNE VIOLENTE DISPUTE ENTRE CELUI-CI ET LA PATROUILLE QUI AVAIT RÉCUPÉRÉ SHEA. MAIS CECI OFFRE MOINS D'INTÉRÊT QUE CE QUI SE PASSA ENSUITE ... QUE SE PASSA-T-IL ?



TOUT D'ABORD, KADU-KA RÔDA LONGTEMPS AUTOUR DU PALAIS. IL ENTENDIT DES MOTS TERRIBLES ...

SAIS-TU QUAND SERA DÉCAPITÉ L'ÉTRANGER ?



DEMAIN MATIN.

QUELLE STUPIDITÉ ! TOUT ÇA POUR UNE MOUCHE !



AI-JE BIEN ENTENDU, GARDES ? MON AMI VA ÊTRE DÉCAPITÉ PARCE QU'IL VOULAIT SE DÉBARRASSER D'UNE MOUCHE ?

HÉLAS, OUI, ÉTRANGER !









ALLONS, VIENS.  
VIENS, VIENS...

ET IL FALLUT AU GEÔLIER  
BEAUCOUP DE PATIENCE  
ET DE MIEL POUR RAME-  
NER L'INFIDÈLE À  
SON MAÎTRE... ??



IL Y PARVINT ENFIN.

TE REVOILÀ, CHÈRE  
PETITE INGRÂTE ? POUR-  
QUOI ES-TU ALLÉE CHEZ CE  
GREDDIN QUI VOULAIT PIÉ-  
TINER TON CHER PETIT  
CORPS ?



LES MOUCHES SONT, SANS DOUTE,  
MOINS RANCUNIÈRES QUE LES HOM-  
MES CAR, LE LENDEMAIN ON RE-  
TROUVA UNE NOUVELLE FOIS SHÉA  
DANS LE CACHOT  
DE NASDINE.



ON EUT DE NOUVEAU DES DIFFICUL-  
TÉS À LA RAMENER AU SULTAN...

SHÉA SEMBLE  
ÉPROUVER BEAU-  
COUP DE SYMPATHIE  
POUR LE  
CAPTIF,  
Ô SUL-  
TAN.



CETTE CONSTATATION DU GRAND VIZIR  
ZANOU FUT COMME UN COUP DE POI-  
GNARD PORTÉ AU CŒUR D'AKA  
KALOUKAN...

C'EST  
TERRIBLE!



...QUI NE POUVAIT PAS UN INSTANT IMAGINER QUE NAS-  
DINE HODJA DISSIMULAIT DANS SON CACHOT... UN POT  
DE MIEL QUE LUI AVAIT APPORTÉ KADU-KA LA VEILLE...



JE L'AI GAGNÉ  
EN BRISANT UNE TA-  
BLE. L'AUBERGISTE  
M'A AFFIRMÉ QUE  
C'ÉTAIT LE SEUL  
QU'IL AVAIT...

...PU SOUSTRAIRE  
AUX PERQUISITIONS  
DES GARDÉS !  
PRENDS, NASDINE,  
J'ESPÈRE QUE TON IDÉE  
SERA BONNE...



...CAR JE NE PEUX  
RIEN POUR TOI !  
AAAH ! MAUDI-  
TE GRILLE !

LE COMPAGNON DE  
NASDINE S'ÉTAIT EN-  
CORE ARC-BOUTÉ  
SANS POUVOIR  
ÉCARTER LES  
BARREAUX...



N'INSISTE PAS,  
KADU-KA ! JE  
SAIS QUE JE NE  
DEVRAI COMPTER  
QUE SUR CE POT  
DE MIEL, SUR  
SHÉA ET SUR  
MOI-MÊME !



VOILÀ CE QUI S'ÉTAIT  
PASSÉ ET QU'IGNORAIENT  
LE SULTAN ET LE GRAND  
VIZIR.

POUR ÉVITER LES INFIDÉ-  
LITÉS DE SHÉA, NOUS POUR-  
RIONS L'ENFERMER DANS  
UNE CAGE DE VERRE...



ENFERMER SHÉA ? QUELLE  
HORREUR ! TU N'Y SONGES PAS,  
ZANOU ! MA SHÉA EST UNE  
MOUCHE LIBRE !



ALORS, JE NE VOIS  
QU'UNE SOLUTION, Ô  
SULTAN : FAIRE EXÉ-  
CUTER LE PRISON-  
NIER.



L'IDÉE ÉTAIT SÉDUI-  
SANTE POUR LE SULTAN  
QUE LA JALOUSIE TOUR-  
MENTAIT, MAIS IL  
S'INQUIÉTAIT POURTANT...

EUH... ET SI SHÉA  
AVAIT DE L'AFFEC-  
TION POUR CET  
ÉTRANGER ?



À CETTE PENSÉE, UNE LARME  
D'ÉMOTION PERLA À L'ŒIL DU  
SULTAN. LARME SUCRÉE SANS  
DOUTE...



...CAR SHÉA VINT IMMÉDIATE-  
MENT S'Y MIRER.



TU VOIS, ZANOU ! ELLE  
M'A ENTENDU ! NOUS NE POU-  
VONS PAS FAIRE EXÉCUTER  
LE PRISONNIER. SHÉA NE  
LE VEUT PAS.





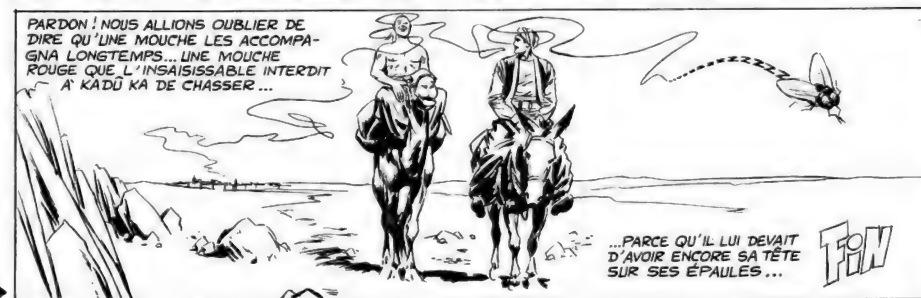








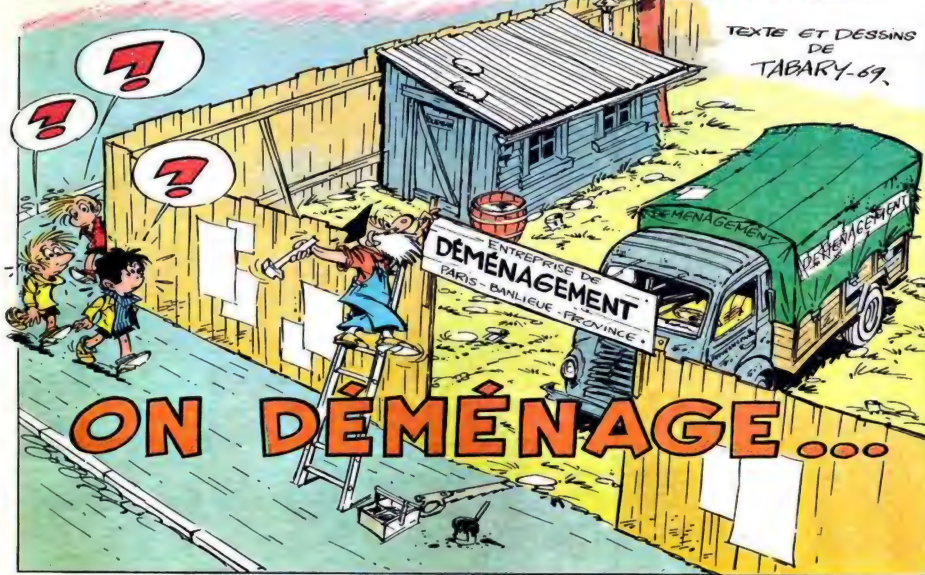






UNE AVENTURE DE **TOTOÏCHE** ET SES **COPAINS...**

TEXTE ET DESSINS DE  
TABARY-69.



HÉ! GRAND PÈRE! C'EST UNE PROPRIÉTÉ PRIVÉE!! DÉFENSE D'EMMÉNAGER!



JE N'EMMÉNAGE PAS... JE SUIS DÉMÉNAGEUR!



ET SI VOUS VOLEZ, ON DÉMÉNAGE ENSEMBLE! EN S'ASSOCIANT! VOUS, VOUS FOURNISSEZ LE TERRAIN, LE LOCAL, ET MOI, LE CAMION ET LA PATENTE!...



PEU APRÈS...

AUJOURD'HUI, CORINNE, JE NE CRAINS RIEN! MON HOROSCOPE M'ANNONCE UN JOUR DE CHANCE!



SI C'EST ÇA, METTONS-LE À L'ÉPREUVE CE JOUR DE CHANCE! PASSÉ SOUS CETTE ÉCHELLE, JEANNOT!



IL Y EN A UNE, JEANNOT, REGARDE!

MAIS ENFIN, QUOI?! C'EST IMPOSSIBLE! J'EXIGE UNE EXPLICATION!!

SPLAT-H!

IL COMMENCE BIEN MON JOUR DE CHANCE!

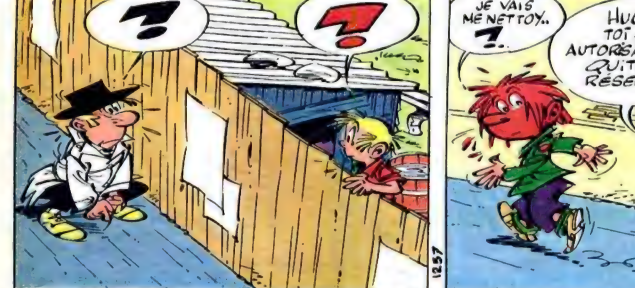
31



HA! HA! HA! HA! JE SUIS SÛRE QUE LE GARS QUI EST DANS L'AVION S'APPELLE PAULIN! COMMENT TU SAIS ÇA?



NOUS PARTAGERONS LES BÉNÉFICES. ET LE JOUR OÙ J'AURAI DE QUOI PRENDRE UN LOCAL ET DES EMPLOYÉS À MOI, NOUS NOUS SÉPARERONS PONS AMIS! D'ACCORD?



MAIS ATTENTION! EN CE MOMENT, UN GANG DE MALFAITEURS S'ACHARNE SUR LES DÉMÉNAGEURS! LE GANG EN REPÈRE UN, LE SUIT, ET DU MOMENT OÙ LE CAMION EST CHARGÉ, HOP! IL LE VOLE ET SON CHARGEMENT AVEC!



POURÉZ PAS LES GARS, JE VAIS VOIR SI PERSONNE M'ENVOIE REPERE!!

JE VAIS M'ENFOTTOY.

HUGO! TOI - AUTORSATION - QUITTER - RÉSERVE...

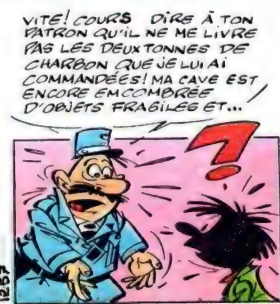
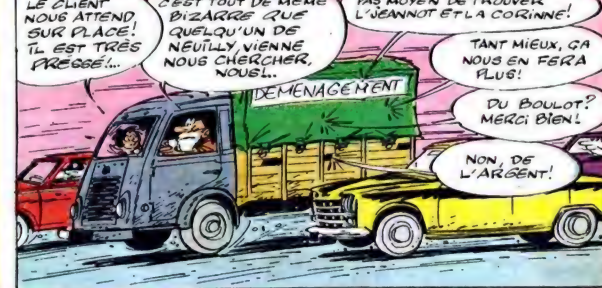
...SINON - MOI - COLLER. À TOI - GRAND SACHÉ - CONTRAVENTION!! HUG!

MOI! MAIS JE NE COMPRENS PASCE QUE VOUS VOLEZ DIRE?

ALORS ATTENDS UN PEU VOYOU! MOI-APPRENDRE-A-DEGUISE-TOI-POUR-FAIRE-PASSER-MOI-POUR-IMBÉCILE-AUPRÈS-LECTEURS!!!

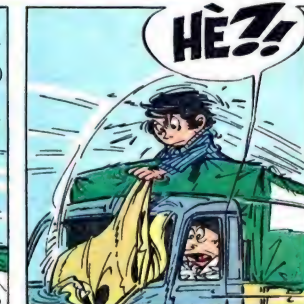
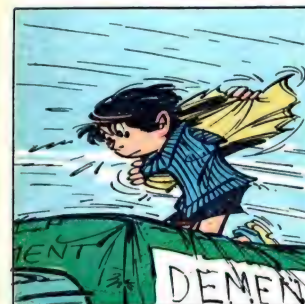
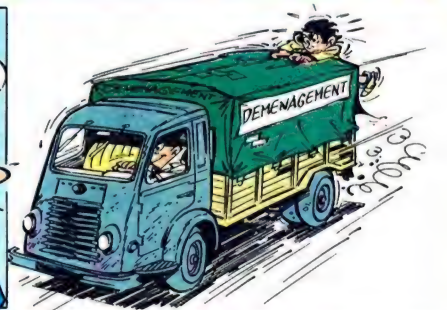
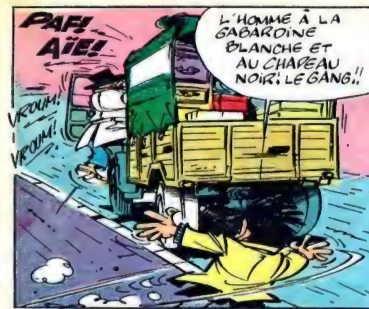
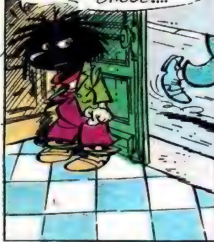
32



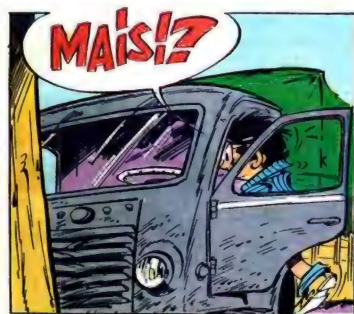
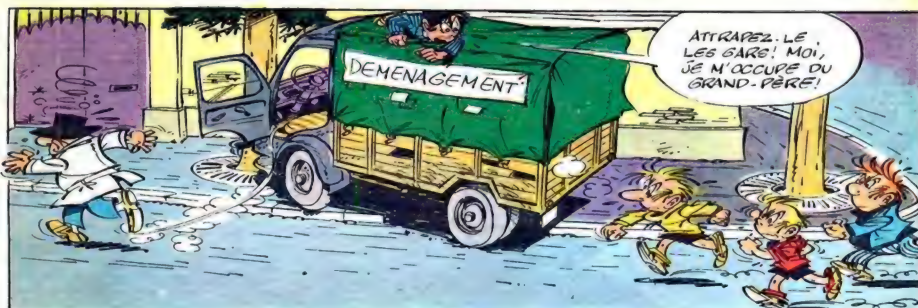




CE N'EST PAS NORMAL...  
TOUT ÇA! IL FAUT QUE JE  
VÉRIFIE QUELQUE  
CHOSE...







## L'ÉTERNELLE LUTTE DE L'HOMME CONTRE LA NUIT

DEPUIS les temps les plus reculés, il a fallu se chauffer; faire du feu. Et l'on remarque très vite que si, en frottant deux silex ou deux morceaux de bois bien secs, ont fait du feu, ce dernier éclaire également. Dès cet instant, voilà l'éclairage invariablement accompagné de la chaleur, ce qui va d'ailleurs chagriner, plus tard, tous les chercheurs. Nous verrons pourquoi.

une défaillance de notre électricité moderne, qui donc ne fait pas appel à l'invention de Chevreul? Agé de cent ans en 1886, il faisait encore des conférences très goûtées. Et il meurt à Paris, en 1889, à cent trois ans.

### LE GAZ PUIS L'ÉLECTRICITÉ

#### LES PREMIERS PHARES

Dès les débuts de la navigation, qui remonte fort loin, la nécessité impérieuse du phare s'est fait sentir : éclairer la côte afin que le navigateur ne s'en approche qu'avec prudence. On ne connaissait qu'un moyen d'éclairage : faire du feu de houille. Procédé qui devait durer longtemps et qui fut celui du fameux phare de Cordouan, à l'embouchure de la Gironde. C'est par le feu de houille, à 63 mètres du niveau de la mer, qu'en 1610 cette tour, comme on l'appelait alors, renseignait les marins.

#### TANDIS QU'À TERRE

...la torche enduite de résine constituait le moyen d'éclairage portatif, c'est vrai, mais aussi peu pratique que dangereux quant à l'incendie.

#### UN SAVANT PLUS QUE CENTENAIRE



C'est Marie-Eugène CHEVREUL, né à Angers en 1786. Ce n'est autre que l'inventeur de la bougie à stéarine qui, alors, fait faire un sérieux pas à l'éclairage. Le procédé n'est pas bon marché, c'est vrai, mais il paraît fort commode. Et, quand il se produit aujourd'hui



Un autre chimiste, également français : Philippe LEBON, découvre le gaz d'éclairage en partant de la houille; vous connaissez, à n'en pas douter, l'avantage de fabriquer ce précieux gaz et de le distribuer, par des conduites, jusqu'à chaque demeure ou appartement.

Le pétrole et l'essence se font concurrence : le premier est sale et n'éclaire guère. La seconde donne de bien meilleurs résultats, mais fait courir de grands risques. Demandez à vos grands-parents : ils vous diront que le soir venu, s'il fallait descendre à la cave (avec une lampe à flamme) pour chercher de l'essence, l'épicier s'y refusait énergiquement. C'était d'ailleurs interdit.

1820. L'application pratique ne commence qu'à la fin du siècle dernier. Et depuis, toutes les améliorations consistent à fabriquer des ampoules consommant moins de courant et donnant plus de lumière.

Pourtant, nous sommes loin du ver luisant, dont la lumière est absolument froide. C'est lui qui ne consomme rien pour s'éclairer. Il ne nous reste plus qu'à copier, si toutefois «s'éclairer aux vers luisants» ne nous paraît pas trop incommode.

Tout le problème est là.

Car la trop grande consommation de tous les moyens d'éclairage vient de ce qu'on use trop pour chauffer (les ampoules électriques, aussi chauffent) et bien peu pour ce que l'on veut : éclairer. Sur ce point, les longs tubes fluorescents donnant l'illusion de la lumière sont très économiques. Pourquoi? C'est qu'ils ne consomment presque rien pour chauffer inutilement (constatez-le en posant la main dessus) et que tout le courant ou presque, sert à percer la nuit.





LA SEMAINE PROCHAINE **Pif**

VOUS OFFRE

DE  
LA  
POUDRE

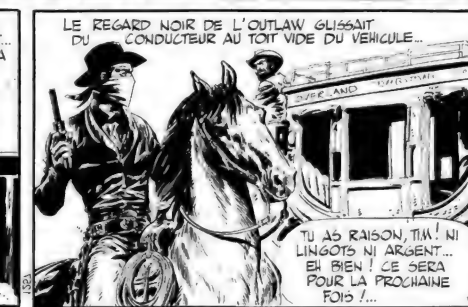
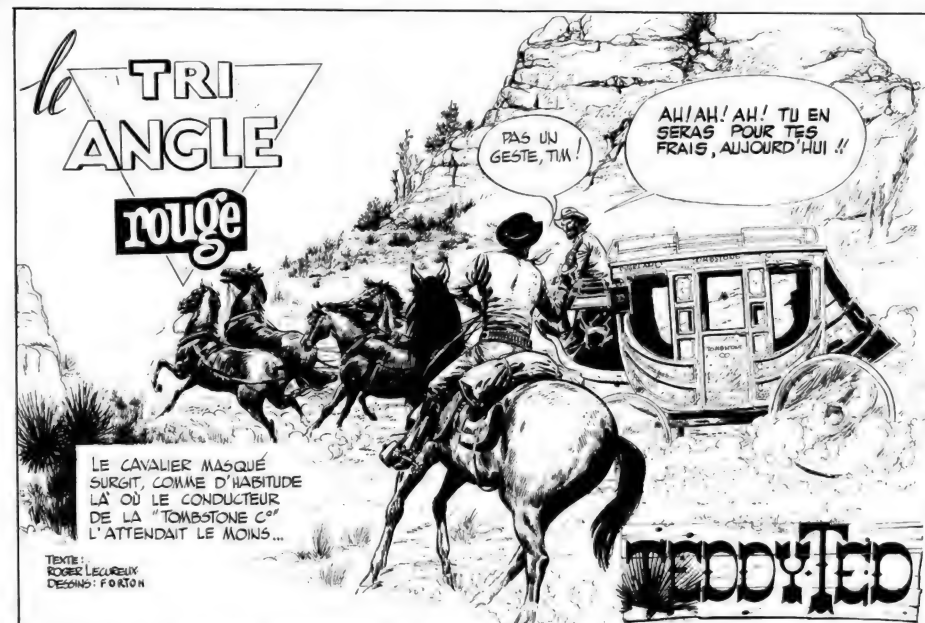
EST-CE DE LA POUDRE AUX YEUX ?  
EST-CE DE LA POUDRE A CANON ?  
DE LA POUDRE D'ESCAPETTE ?  
DE LA POUDRE A ETERNUER ?  
DE LA POUDRE DE PERLIMPINPIN ?  
DE LA POUDRE DE RIZ ?

UNE PINCEE DE CETTE POUDRE VOUS PERMETTRA-T-ELLE DE REALISER TOUS VOS REVES ? POUR LE SAVOIR, ATTENDEZ DONC LA SEMAINE PROCHAINE:

**Pif** ET SON

GADGET  
surprise

39



40





UN ÉCLAT MÉTALLIQUE SCINTILLA SOUDAIN À LA PORTÈRE, ALERTANT L'HOMME...

NE JOUE PAS À CE PETIT JEU, COW-BOY...



LE PROJECTILE, AVEC UNE ÉTONNANTE PRÉCISION, AVAIT DÉSARMÉ TEDDY...



ET L'OUTLAW PIQUAIT DÉJÀ DES DEUX VERS LES COLLINES...

TU AS DE LA CHANCE, TEDDY. LE TRIANGLE ROUGE AURAIT PU TE TUER...

NON, TIM ! IL N'A PAS VOULU TUER... COMME D'HABITUDE, IL NE TUE JAMAIS !...



AH ! JE DONNERAIS BIEN POUR SAVOIR CE QUI SE PASSE DANS LA TÊTE DE CE BRIGAND !



... TROIS DILIGENCES ATTAQUÉES EN UN MOIS... PLUS DE 100.000 DOLLARS DE BUTIN...

ET JAMAIS DE VICTIMES, HEIN ? OLD PECOS N'A TOUT RACONTÉ...



AINSI POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS SON RETOUR À TOMBSTONE, TEDDY AVAIT ENTREVU L'ÉTRANGE OUTLAW DONT LE SHERIF LUI AVAIT NARRÉ LES EXPLOITS.



NOUS LE SURNOMMONS LE "TRIANGLE ROUGE" À CAUSE DE CE FOULARD ROUGE LEQUEL IL SE DISSIMULE.

S'IL CACHE SON VISAGE, C'EST QU'IL SE SAIT CONNU...



EN EFFET, TEDDY, IL S'AGIT CERTAINEMENT D'UN DE CES HORS-LA-LOI, MAIS LEQUEL ? CELUI-CI ? CELUI-LÀ ?

CENT FOIS LE SHERIF AVAIT JUXTAPOSÉ UN TRIANGLE DE PAPIER SUR CES PORTRAITS, EN PRÉSENCE DES TÉMOINS DES HOLD-UPS.



LE HAUT DE CE VISAGE VOUS RAPPELLE-T-IL CELUI DE CE COQUIN ?



WOW... DIFFICILE À DIRE, SHERIF ! SON STETSON COMBRAIT SON REGARD.

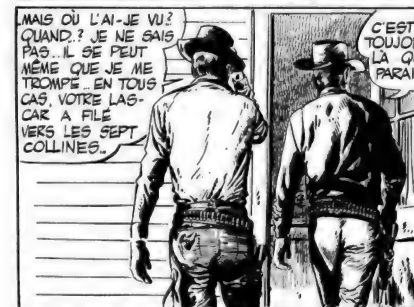


MAIS CE JOUR-LÀ...

... AINSI, TU AS EU AFFAIRE AU TRIANGLE ROUGE, TEDDY. ALORS ? SON VISAGE ? SES YEUX ?



C'EST ÉTRANGE, PECOS : J'AI EU L'IMPRESSION D'AVOIR DÉJÀ VU CES YEUX ! CE N'ÉTAIT PEUT-ÊTRE QU'UNE IMPRESSION, MAIS CE REGARD NE M'ÉTAIT PAS INCONNU.



MAIS OÙ L'AI-JE VU ? QUAND ? JE NE SAIS PAS. IL SE PEUT MÊME QUE JE ME TROMPE. EN TOUT CAS, VOTRE LAS-CAR A FILÉ VERS LES SEPT COLLINES.

C'EST TOUJOURS PAR LÀ QU'IL DISPARAIT...



MAIS CE BANDIT À DES RUSES D'INDIEN... JE N'AI JAMAIS PU SUIVRE SA PISTE JUSQU'AU BOUT... JE N'AI JAMAIS PU DÉNICHER SON RÉPAIRE...



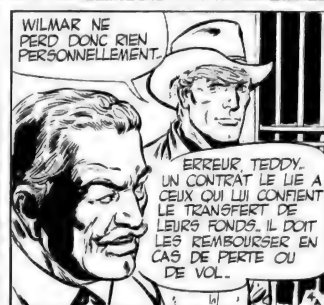
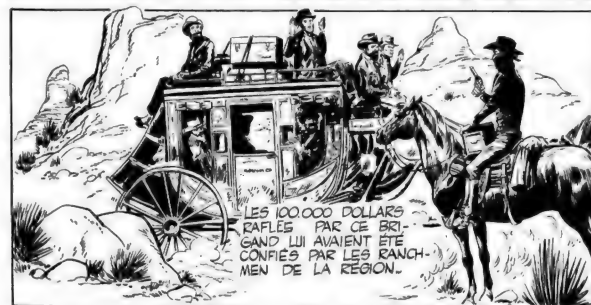
UN HOMME IRRITÉ FIT INTERRUPTION DANS LE "SHERIF'S OFFICE"

LA DILIGENCE A ENCORE ÉTÉ ATTAQUÉE, SHERIF ! FORT HEUREUSEMENT, ELLE N'ASSURAIT AUCUN TRANSFERT DE FONDS, AUJOURD'HUI !



MAIS FONDS OU PAS, LE RÉSULTAT EST LE MÊME. MES CONDUCTEURS NE SONT PLUS EN SÉCURITÉ SUR LA PISTE ! IL FAUT EN FINIR, SHERIF. ET VOUS ÊTES LÀ POUR ÇA !

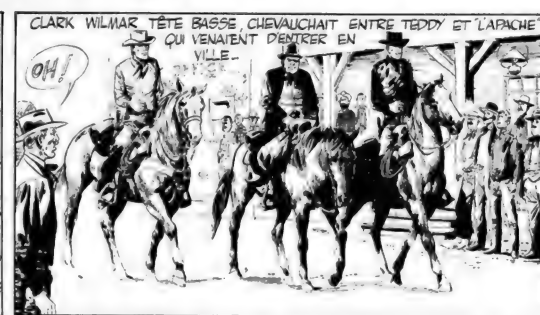
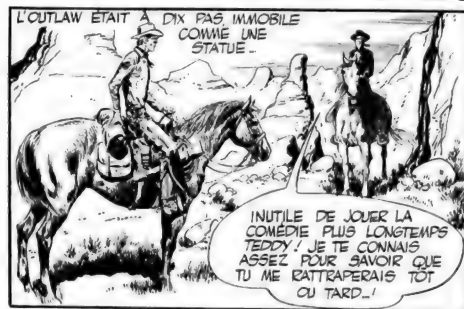
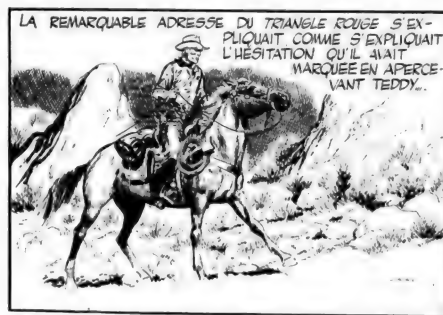














ALORS QUE CE GREDIN ACCUMULAIT  
UNE FORTUNE EN EXPROPRIANT ET  
REVENANT LES TERRES DES PAUVRES  
MEXICAINS...



COMME IL N'EXISTAIT AUCUN MOYEN LÉGAL  
DE RECUPERER CET ARGENT, MAL ACQUIS,  
NOTRE REDRESSEUR DE TORTS A ATTAQUÉ  
LES DILIGENCES DE WILMAR, COMME CELUI-  
CI DEVAIT REMBOURSER LES RANCHMEN,  
IL PERDIT D'UN CÔTÉ CE QU'IL AVAIT  
MALHONNÊTEMENT AMASSÉ DE L'AUTRE !



WILMAR A DONC REPERDU ICI  
UNE FORTUNE EXTORQUÉE DANS  
LE SUD... MAIS, EUH... QUE SONT  
DEVENUS LES 100.000 DOLLARS  
DES RANCHMEN ?...



'L'APACHE M'A MONTRÉ  
SON "BUTIN"... JE VOUS  
CERTIFIE QUE PAS UN  
DOLLAR N'Y MANQUE !  
VOUS LE CONSTATEREZ  
D'AILLEURS VOUS-MÊME !



DANS LES "SEPT  
COLLINES", PÉCOS !

PEU APRÈS, EN EFFET



PUISQUE LES RANCH-  
MEN ONT ÊTÉ REM-  
BOURÉS, CET ARGENT  
REVIENT AUX MEXI-  
CAINS ! JE LE LEUR  
RAPPORTERAI !

EUH !? NOUS  
NE SERONS PAS  
TROP DE DEUX POUR  
CONVOYER UNE  
TELLE FORTUNE ?!



TEDDY TROUVAIT LÀ  
UNE BELLE OCCASION  
DE RESTER AUPRÈS  
DE SON AMI RETROUVE

OLD PÉCOS LUI,  
INVENTA UNE VERSION -  
TOUTE À SON AVANTAGE -  
POUR JUSTIFIER LA  
CESSATION DES HOLD-UPS



ET QUAND LE TRIANGLE ROUGE A  
DISPARU DANS LE SOUFFRE, JE VOUS  
ASSURE QU'IL ÉTAIT PLUS LOURD DE  
QUELQUES GRAMMES DE PLOMB ?...



QUE VOULEZ-VOUS !  
JE SUIS COMME ÇA, MOI.  
QUAND ON DÉFIE LA  
LOI !

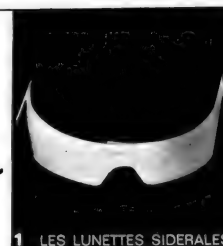
CERTAINS MAUVAIS ESPRITS FIRENT PEUT-ÊTRE  
UN RAPPROCHEMENT AVEC LE DÉPART DE  
TEDDY ET DE L'APACHE... MAIS QUE  
POUVAIENT-ILS PROUVER ?



EN FAIT, NUL NE SUT  
JAMAIS, À TONSTONÉ  
QUEL VISAGE AVAIT  
CACHÉ LE "TRIANGLE  
ROUGE"...

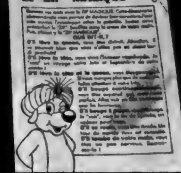
FIN DE L'ÉPISODE.

LEQUEL  
PRÉFÈRES-  
TU

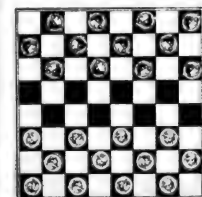


1 LES LUNETTES SIDÉRALES

LE GADGET DE PIF  
LE ZIP MAGIQUE



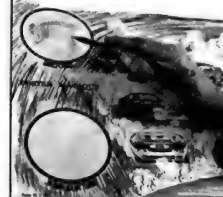
2 LE ZIP MAGIQUE



3 LE JEU DE PIF ET D'HER-  
CULE



4 LE BAROMETRE PIF



5 LE POSTER MAGIQUE



6 L'HERBE MAGIQUE



7 LE TRICROMUS



8 LE MINI-JEU DE CARTES



9 LE TOTOMBOLA



10 LA SOUCOUBE VOLANTE



11 LE MATH MAGIC



12 LE PASSE-TRIOU



13 LE FREGOLI GADGET



14 LA CARTE DE LA FÊTE  
DES MÈRES



15 LA CARTE CHAINETTE



16 LE SORCIER



17 LE JEU DES SEPT FA-  
MILLES



18 LE LANCE-BULLES



LEQUEL  
PRÉFÈRES-  
TU





## DÉJÀ 18 GADGETS-SURPRISE !

Tous plus surprenants les uns que les autres. Ils te plaisent, nous le savons.

Mais nous voulons faire mieux. Pour cela, il nous faut connaître tes goûts.

Choisis parmi tous les GADGETS-SURPRISE que nous te présentons en photo celui qui t'a le plus enthousiasmé.

Guidés par ton choix, nous pourrions t'offrir des GADGETS-SURPRISE encore plus étonnants.

Découpe ce bulletin-réponse, remplis-le en indiquant le numéro du « GADGET-SURPRISE » que tu as le plus aimé. Envoie-le dans une enveloppe affranchie à :

PIF « GADGET-SURPRISE »

Boîte postale 77.X

126, rue La Fayette, Paris-10<sup>e</sup>.

NOM .....

PRENOM .....

AGE ..... JE SUIS LECTEUR DE « PIF » DEPUIS .....

VILLE .....

RUE .....

DEPARTEMENT N° .....

J'AI PRÉFÉRÉ LE GADGET N°



### SOMMAIRE

53 **LE PENSE-JEU** : Une rubrique pour ne jamais vous ennuyer.  
**LE JEU DES ANOMALIES.**  
**CINÉGRAMME.**

54 **MOTS CROISÉS.**

55 **BRICOLAGE.**

56 **CINQ EN UN** : 5 jeux dans 1 dessin.

57 **TEST** : Pourriez-vous être comédien ?

58 **BAIN DE POCHE COMIQUES.**

63 **JEU DES BULLES**

64 { **GRAND JEU.**  
65 {

66 { **JEU CONCOURS PRIMÉ.**  
67 {

68 **LE PRÉNOM MYSTÉRIEUX.**  
**MAGIE.**

69 **ÉNIGME POLICIÈRE**

70 **SOLUTION DES JEUX.**  
52

Avec  
le jeu concours primé  
**GAGNEZ 250 F**  
et  
**un CIRCUIT 24**



offert  
par la  
Société  
I.D.E.

**ALLOUCH Philippe**

10 ANS, A GONNESSE-95

GAGNE LES 250 F ET LE SURF RACER offert par la  
Société EPILAND du jeu concours primé de PIF n° 1251

C'est celui qui, ayant trouvé les douze pays, a fourni  
la liste de préférence se rapprochant le plus de celle  
du jury.

LISTE TYPE

U.S.A. — EGYPTÉ. — HONGRIE. — U.R.S.S. — ANGLETERRE. —  
ALLEMAGNE. — ESPAGNE. — HOLLANDE. — ITALIE. — SUISSE.  
— GRECE.



## le PENSE JEU

PAR O. A. GRANDJEAN

Chaque semaine le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les.

Vous connaissez la comptine :

*Il court, il court, le furet,  
Le furet du bois, mesdames...*

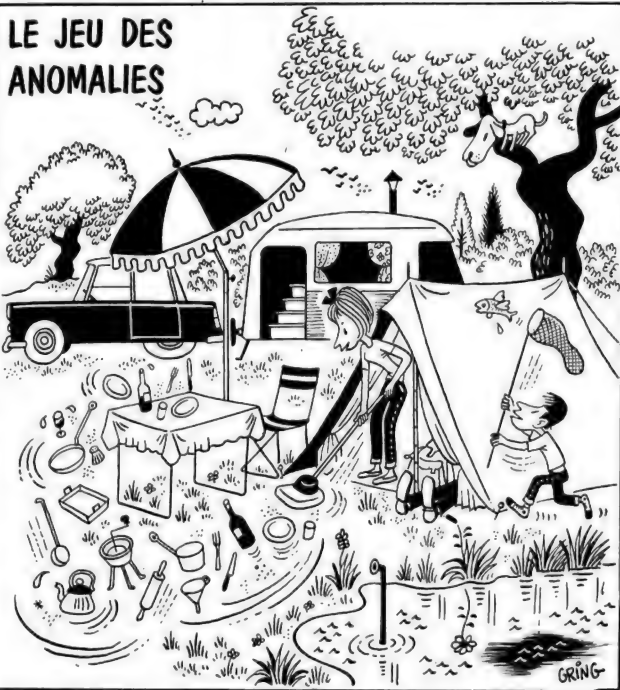
Ceux qui l'ont en mémoire peuvent l'utiliser pour ce jeu, comme il est d'ailleurs d'usage de le faire. Sinon, ils emploieront un tout autre procédé. Les joueurs sont assis en rond, les mains placées sur un anneau de ficelle dans lequel est passée une bague, ou tout autre objet analogue. Un joueur est debout au centre. Pendant toute la durée de la chanson, les joueurs du cercle font passer de l'un à l'autre la bague, sans faire tourner la ficelle. A la fin de la chanson, le mouvement des mains s'arrête et le joueur au centre du jeu essaie de deviner en quelle main se trouve l'anneau-furet. S'il le découvre, il prend la place du joueur qui le détient tandis que celui-ci s'installe au centre. La chanson peut être remplacée par deux signaux du meneur de jeu : le premier, donnant le départ ; le second, stoppant le jeu et autorisant le joueur du centre à deviner l'endroit où se trouve la bague.

JE SUIS SEUL

LE TAQUIN :

Prenez deux pages de cahier à grands carreaux. Dans la première, tracez un carré de 8 cases de côté. Dans la seconde, tracez un même carré, mais remplissez-le de 16 petits carrés que vous numéroterez de 1 à 16. Collez sur du carton puis découpez les 16 éléments. Disposez-les sur le premier carré, mais sans respecter l'ordre de la numérotation. Enlevez le numéro 16. Et maintenant, essayez de replacer les quinze pièces restantes en bon ordre, sans les lever de la piste, et seulement en les faisant glisser de proche en proche grâce à la case libérée par l'absence du numéro 16.

## LE JEU DES ANOMALIES



Cette petite scène champêtre comporte un certain nombre d'erreurs et d'anomalies, certaines « sautent aux yeux », d'autres sont moins évidentes. La plupart sont certaines, d'autres sont discutables. Essayez de les trouver toutes.

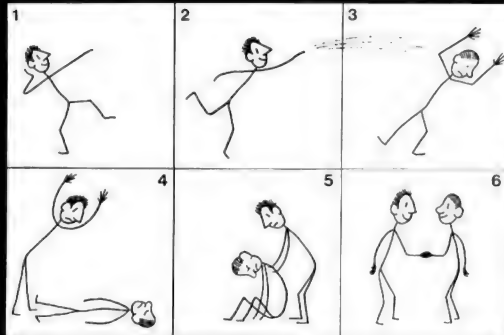
Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

## CINÉGRAMME

de

Frigo Dal

Voici un petit film en six images. Les personnages jouent sans décor et sans accessoires, mimant simplement l'action. Mais de quelle action s'agit-il ?



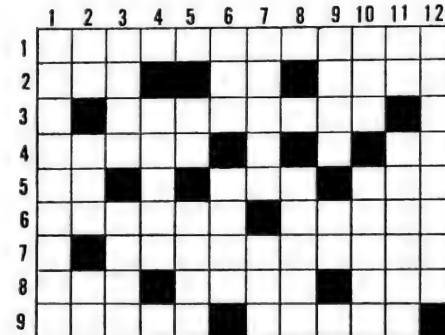
## MOTS CROISÉS

### A THÈME : les métiers

**HORIZONTALEMENT :** 1. Il peut vous faire avoir le bourdon. — 2. Affirmation. Sont toujours dans la peinture. Enlèvement. — 3. Il a souvent du pin sur la planche. — 4. Le gardien de la paix en porte une. Exclamation de mépris. — 5. Remplace parfois do. Il est amoureuxment soigné par le vigneron. Ce n'est pas au voleur de le faucher. — 6. Le coiffeur l'utilise pour faire des coupes. Entre les doigts du vannier. — 7. Les gens qui y travaillent y font souvent de belles carrières. — 8. Des techniciens la mettent en pile quand elle est lourde. On le donne à l'aubergiste pour payer son repas. Adjectif démonstratif. — 9. N'a pas été réussie. Ils donneront naissance à des glaciers.

**VERTICALEMENT :** 1. On peut lui faire tailler des bavettes. — 2. Article contracté. Lettre grecque. Arrose Saint-Omer. — 3. C'est tout ce que sait faire un oisif. Est nécessaire pour franchir un obstacle. — 4. Echassier voisin du héron à qui l'on fait une triste réputation. — 5. Fin de participe. On dit qu'elle trotte par la tête. — 6. Une plante qui donne du fil à retordre. Le boucher y suspend des quartiers de viande. — 7. Elle est soignée par un spécialiste des oreilles. Une particule qui intéresse le physicien. — 8. On y multiplie les facteurs... — 9. Est à la portée du musicien. Vient avant le do. — 10. Belle saison pour les chemineaux. Il faut en mettre une au fond de culotte troué. — 11. Voyelles. Ils ont le même père et la même mère. — 12. On y cultive le riz.

(Solution en dernière page du Journal des Jeux.)



54

## FABRIQUEZ-VOUS LA TOUPIE FOLLE

Vous vous construirez facilement ce jeu de la « TOUPIE FOLLE ». Un matériel simple vous suffira. Pour le réaliser, respectez les dimensions réelles données sur chaque croquis.

Une bobine de bois A : Corps de toupie. Selon le modèle, gardez la partie hachurée.  
Une plaquette plate en matière plastique B : Support de toupie. A découper dans une boîte de poudre à rincer.  
Un morceau de bois rond C : Axe de toupie.  
Un morceau de bois rond D : Poignée.  
Une petite plaquette de carton léger E : poussoir de toupie.  
Reproduire deux fois la figure F dans du carton : Obstacles.  
Un couvercle de boîte en carton G : Table de jeu.  
Une règle en bois H : Porte-toupie.  
6 capuchons de stylos à bille 1 : Quilles 1 rouge = 100 ; 2 jaunes = 10 ; 1 vert = 20 ; 2 bleus = 50.  
De la ficelle (30 cm de longueur).

### DÉTAIL DU MONTAGE DE LA TOUPIE

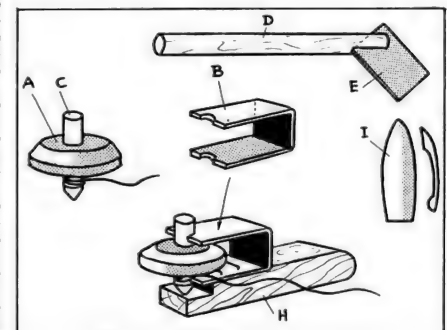
Assemblez A et C. Enroulez la ficelle à la partie inférieure. Pliez et agrafez le support B sur le porte-toupie H. Confectionnez votre pousse-toupie à l'aide des pièces D et E.

### DÉTAIL DU MONTAGE DE LA TABLE DE JEU

Reproduisez au double la figure G en laissant un bord de 25 mm. Tracez et numérotez des cercles suivant les indications. Coloriez d'après les quilles correspondantes. Pliez et collez les obstacles F. Supprimez l'attache des 6 capuchons I.

### PLACE AU JEU

Posez les 6 quilles en respectant les couleurs (voir plus haut). Placez votre toupie A-C dans l'ensemble du porte-toupie. Tenez votre porte-toupie de la main droite. L'index maintenant l'axe de la toupie. De l'autre main, tirez sur la ficelle. Placez-vous devant et à 5 cm au-dessus de la table de jeu. Tirez sur la ficelle ; lâchez la toupie, et aussitôt dirigez-la à l'aide du poussoir-toupie D-E, de façon à faire tomber le plus de quilles possible avant que celle-ci s'arrête. Totalisez les points des quilles tombées. La partie se joue en 4 fois. Si vous totalisez 960 points en 4 fois, vous êtes très fort.  
**ET QUE LE MEILLEUR GAGNE !**



53



## VACANCES A LA CAMPAGNE

Si vous avez la chance d'être invités à passer vos vacances dans une ferme, ne vous conduisez surtout pas comme ces citadins qui prennent la cour du domaine pour les plaines du Far-West ! En trouvant la solution de nos cinq jeux de cette semaine, vous apprendrez, entre autres, qu'il est des questions à ne pas poser !

**CINQ  
EN UN**

PAR O. A. GRANJEAN



1. Quelles sont nos cinq anomalies ?

\*

2. Où se trouve la faux cachée par l'un de nos « vacanciers » ?

\*

3. En découpant les pierres qui forment le dallage devant la porte de la ferme, pouvez-vous reconstituer un carré parfait ?

\*

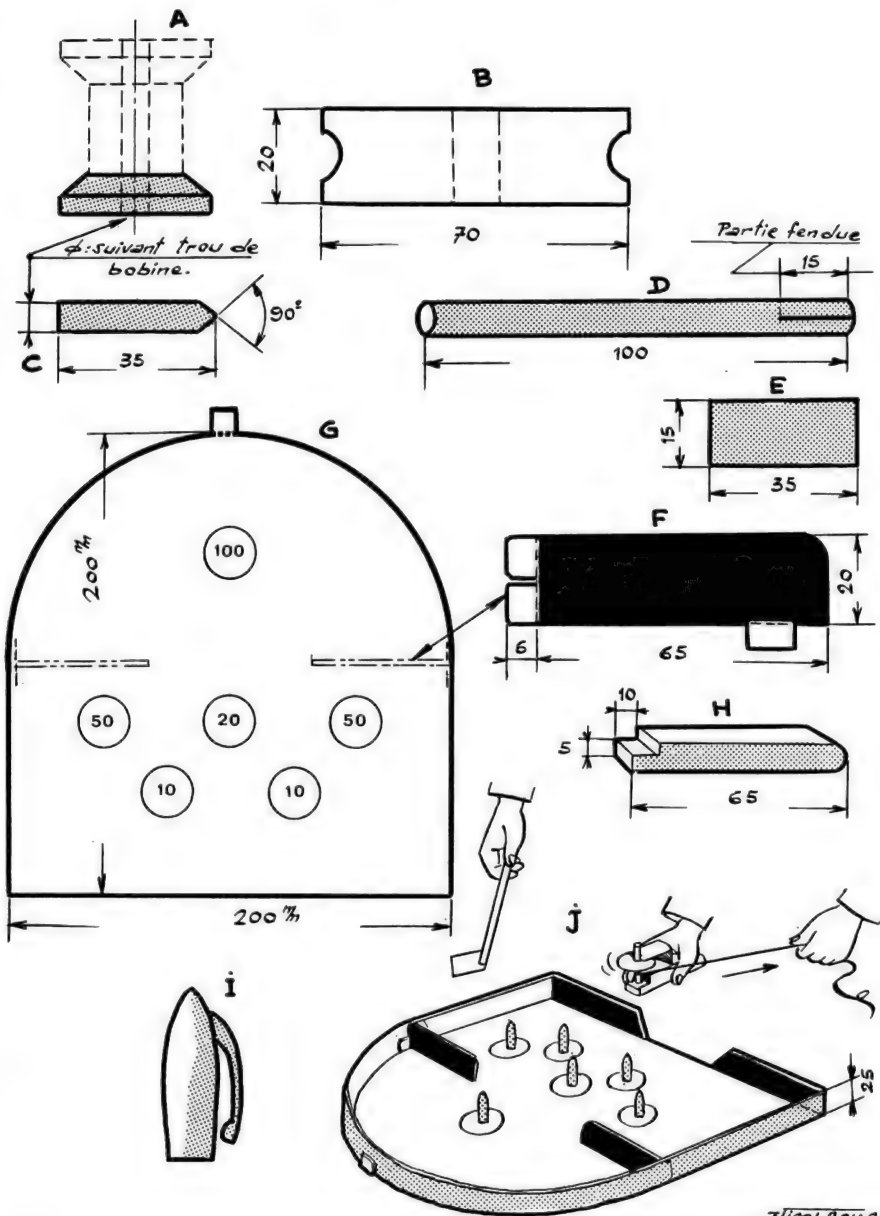
4. Pouvez-vous déchiffrer le dialogue échangé par les deux garçons en contemplation devant la file de canards ?

\*

5. Après avoir regardé ce dessin pendant 30 secondes pouvez-vous dire, le nombre d'animaux que comporte ce dessin ?

\*

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.









Nicolaou 20





# AVEZ-VOUS DES DISPOSITIONS POUR ETRE COMEDIEN ?

Peut-être avez-vous déjà rêvé d'être plus tard, sous les feux de la rampe, devant des milliers de spectateurs qui vous applaudissent, ou bien d'être le héros valeureux d'un grand film, ou bien encore de pénétrer dans trente millions de foyers en brillant sur le petit écran ? Mais n'est pas comédien qui veut... Pour savoir si vous avez des dispositions pour être éventuellement (plus tard) acteur, répondez à ces quelques questions par...

	OUI ou NON		OUI ou NON
	1. Eprouvez-vous du plaisir à vous travestir ? .....		11. Préférez-vous ce qui est utile à ce qui est beau ? .....
	2. Etes-vous gêné quand vous devez parler en public ? .....		12. Quand vous parlez, recherchez-vous l'auditoire, c'est-à-dire parlez-vous assez fort pour que ceux qui vous entourent vous entendent même si vous ne vous adressez pas à eux ? .....
	3. Préférez-vous n'avoir pas de bijoux, plutôt que d'avoir des bijoux « en toc » ? .....		13. Et ceux qui parlent s'arrêtent-ils de converser pour vous écouter ? .....
	4. Pouvez-vous pleurer sur commande, sans en avoir envie ? .....		14. Cela vous procure-t-il une certaine satisfaction ? .....
	5. Avez-vous la mémoire des textes ? Pouvez-vous, par exemple, réciter des vers que vous avez appris il y a longtemps ? .....		15. Etes-vous « renfermé » : préférez-vous la solitude à la foule, et le silence au bruit ? .....
	6. Votre rire est-il communicatif ? Les autres rient-ils quand vous riez ? .....		16. Aimez-vous l'imprévu ? .....
	7. Etes-vous fantaisiste ? Vous efforcez-vous de vivre « pas comme tout le monde » ? .....		17. Etes-vous prêt à faire toutes les concessions pour devenir vedette ? .....
	8. Détestez-vous faire des confidences ? .....		18. Avez-vous un certain ascendant sur vos camarades ? .....
	9. Vous trouve-t-on en général sympathique ? .....		
	10. Préférez-vous en général passer inaperçu ? .....		

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 1, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18.

Un point également pour « NON » à : 2, 3, 8, 10, 11, 15.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis courez aux solutions pour savoir si vous serez vedette... un jour.

C'EST LES VACANCES. ....  
IL FAIT CHAUD. ....  
VOUS AIMEZ RIRE. ....  
IL VOUS FAUT. ....

## UN BAIN DE POCHE COMIQUES



DANS CHACUN  
DES "POCHES"

100 JEUX  
100 GAGS  
200 PAGES (DE RIRE)

En vente chez tous les marchands  
de journaux — 2 F seulement



**Pif** VOUS OFFRE  
COMME GADGET :  
"UN CASSE TÊTE CHINOIS"

Chaque joueur choisit ses pions (cercles ou croix) et le but est de placer trois pions identiques sur une rangée, dans n'importe quel sens. Le premier qui aura réussi aura gagné.



# LE TIC TAC TOE



**des bulles**

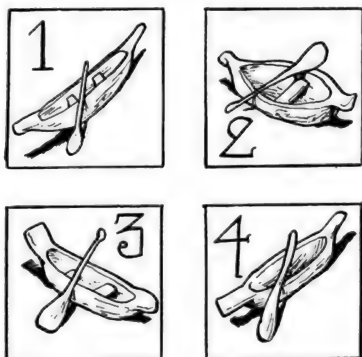
par  
Roger DAL

## Une piscine pleine de bulles

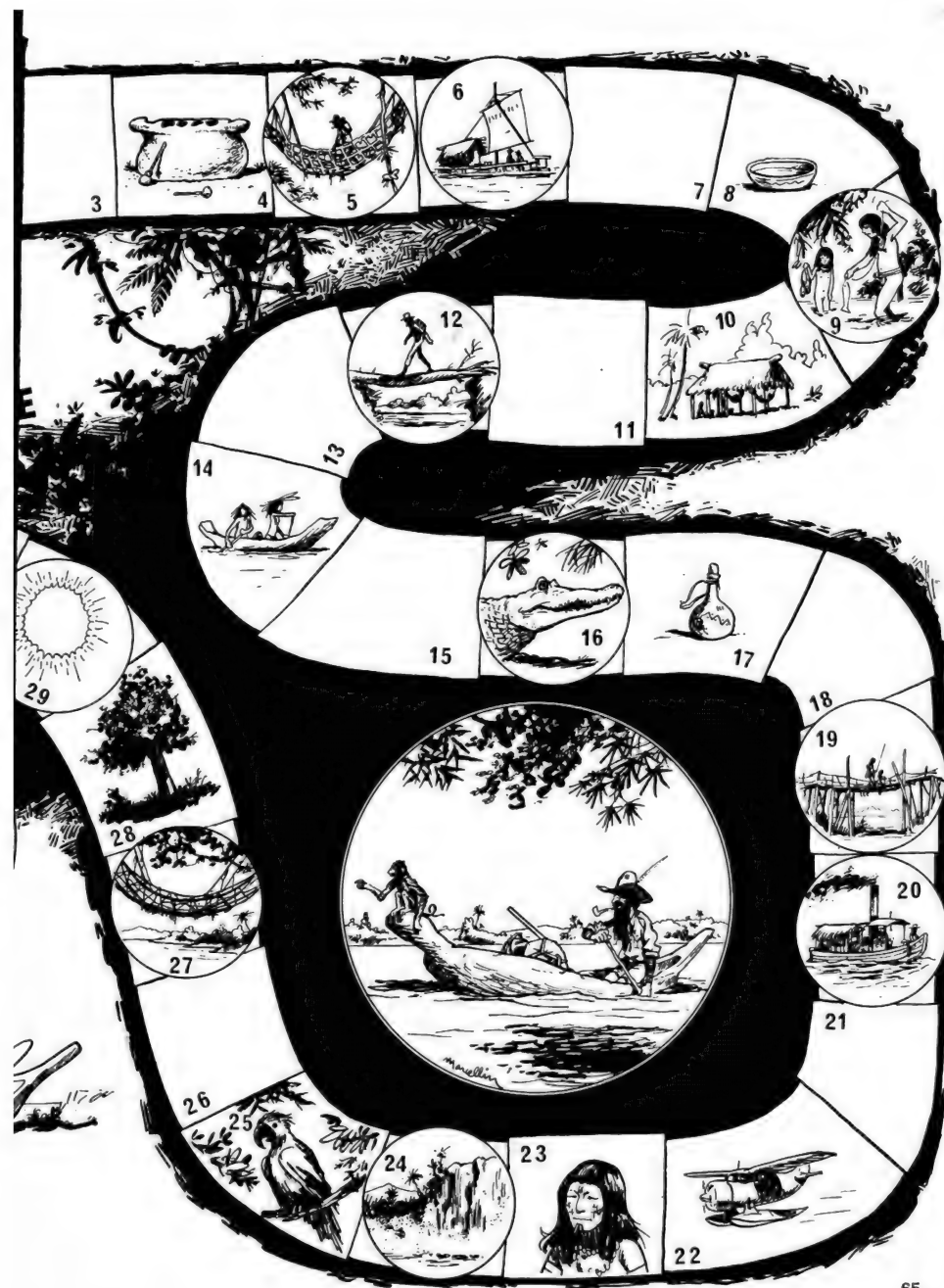
Notre ami Gring n'a pas attribué à chacun de ces « petits baigneurs » la bulle qui normalement lui appartient. Voulez-vous essayer de rendre à chacun la parole qu'il doit normalement prononcer ?

*Solutions en dernière page  
du Journal des Jeux.*

Chacun prend une pirogue numérotée et lance à tour de rôle un dé. Comme au jeu de l'oie, le gagnant est le premier parvenu exactement à la case 36. (Les points supplémentaires font reculer d'autant de cases.)



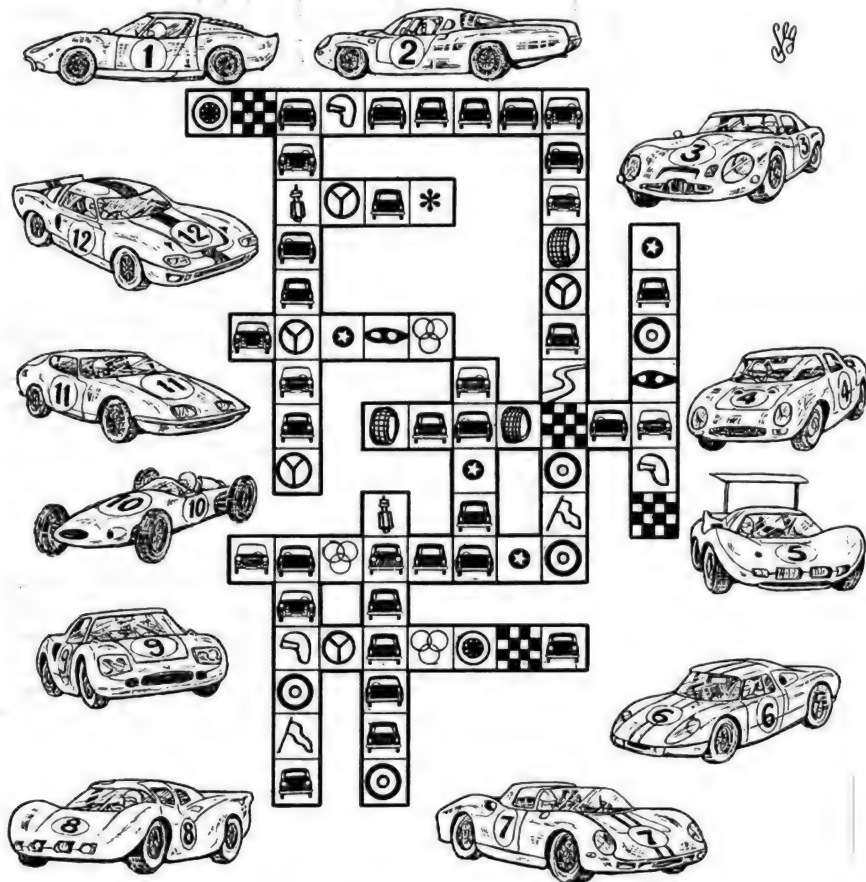
**33. Victime des moustiques : reprenez le départ au 1.**





# LA COURSE DES BOLIDES

DE ROGER DAL



**GAGNEZ 250 F**  
**et un CIRCUIT 24**

OFFERT PAR LA S<sup>T</sup>E IDE

**en entrant dans**

## LA COURSE DES BOLIDES

Voici quelques voitures de course qui ont triomphé sur les circuits ou dans les rallyes au cours de cette saison ou des années précédentes.

Elles sont douze et chacune d'elles porte un numéro d'ordre.

**QUELS SONT LES NOMS DE CES DOUZE VOITURES ?**  
C'est la première question de ce jeu-concours.

Pour vous aider, sachez que ces noms sont tous inscrits dans la grille horizontalement ou verticalement. Ces noms sont codés, c'est-à-dire que leurs lettres sont remplacées par des signes (petites autos ou objets rappelant l'automobile). La même lettre est toujours remplacée par le même signe. Le volant à trois branches, par exemple, c'est toujours le O et le quadrillage du drapeau d'arrivée est toujours le H. Le pneu est toujours la lettre B.

Quand vous aurez trouvé les douze voitures, **CLASSEZ-LES PAR ORDRE DE PRÉFÉRENCE** dans votre bulletin-réponse.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les douze noms, aura fourni un classement de préférence des voitures le plus proche de celui qui a déjà été établi par le jury.

**ATTENTION !**

**Avant de commencer  
lisez attentivement ce  
RÈGLEMENT**

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant décodé les noms, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LEUREUX. S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche. En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ». Inscrivez très lisiblement vos noms et adresses (toutes lettres en lettres majuscules). Quand vous avez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1257. B.P. PARIS 90-10, il devra être posté avant le mardi 8 juillet, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1263 du 16 août.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné. Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie de Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

## BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointillé.

NOM ..... PRENOM ..... AGE .....

RUE ..... N° .....

VILLE ..... DEPARTEMENT .....

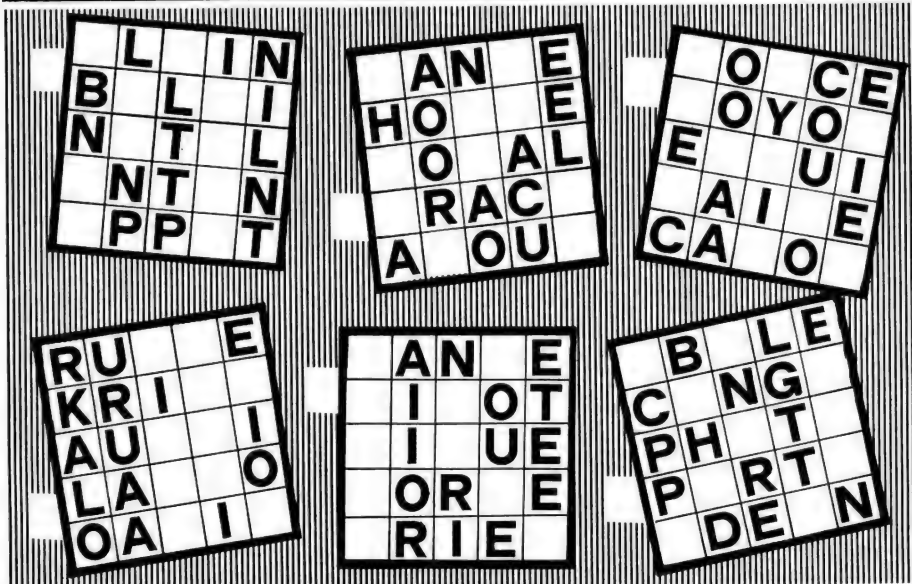
VOICEL 50 DOUZE NOMS D'ACCIDENTS VOICEL 50 LISTE DE TRAITEMENTS

### VOICI LES DOUZE NOMS DÉCODÉS

**VOICI MA LISTE DE PRÉFÉRENCE**

1 <sup>er</sup>	1 <sup>er</sup>
2 <sup>e</sup>	2 <sup>e</sup>
3 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
4 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
5 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
6 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
7 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>
8 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>
9 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
10 <sup>e</sup>	10 <sup>e</sup>
11 <sup>e</sup>	11 <sup>e</sup>
12 <sup>e</sup>	12 <sup>e</sup>

## LE PRÉNOM-MYSTÈRE



Voici six groupes de mots de cinq lettres. Vous voyez que dans ces mots il manque certaines lettres. Or la lettre manquante est toujours la même pour les mots d'un même groupe.  
Dans le groupe numéro 1 la lettre qui manque est A :

Recherchez la lettre manquante pour les cinq autres groupes.  
Vous obtiendrez ainsi six lettres en tout. En assemblant ces lettres dans l'ordre convenable vous obtiendrez le prénom mystère.

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

# magie

## LE CAOUTCHOUC MYSTÉRIEUX

Regardez bien la suite des figures 1, 2, 3 et 4 : en 1, vous pouvez constater ceci : j'ai passé un élastique autour de mes doigts, le pouce excepté. Mais après en avoir enfilé un autre autour de l'index et du majeur. Voilà donc ce dernier bien emprisonné et incapable de quitter sa position.

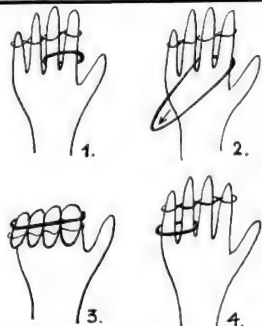
Notez au passage que, sur ces dessins, vous voyez dans la paume de la main.

droite tournée vers vous et que, de ce fait, c'est le dessus de votre droite que voient les spectateurs vous faisant face. Cela, comme si ces spectateurs étaient du côté opposé à la présente page.

En 2 : Avec la main gauche, je tire sur l'élastique entourant l'index et le majeur. Voilà donc (3) un espace laissé intentionnellement pour que les quatre doigts : index, majeur, annulaire et auriculaire, passent dans cet élastique. Il ne reste plus qu'à redresser brusquement les quatre doigts pour que, sur-le-champ, l'élastique jusque là emprisonné autour de l'index et du majeur, se trouve maintenant autour de l'annulaire et de l'auriculaire (4).

Dites-vous bien que tout le « truc » consiste à opérer exactement comme il est expliqué et que, par ailleurs, le tour se fait tout seul.

A. GEO-MOUSERON.



Les 4 figures représentent la main droite, côté « paume » tournée vers l'opérateur, les spectateurs étant en face et regardant le dessus de la main.

## ENIGME...



par MOALLIC

Chaque semaine, LUDOVIC, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !

## LA FILATURE DU FILOU



1. De nombreux larcins sont commis dans une entreprise de la région. LUDO est chargé de pister un suspect.



2. A bonne distance, LUDO prend discrètement la filature de l'employé qui ne se doute de rien.



3. L'homme tourne au coin de la rue alors que LUDO s'était arrêté un court instant.



4. Lorsque LUDO débouche sur la place, il n'y a plus personne et LUDO reste quelque peu perplexe.

5. Mais il retrouve vite son sourire. « Je sais où il est », dit-il. Et vous, le savez-vous ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.



# SOLUTION DES JEUX

## JEU DES ANOMALIES

Le chien dans l'arbre. — Le petit garçon chasse au filet un poisson volant. — Il y a sur la caravane une cheminée qui est plutôt celle d'un toit. — La voiture n'a pas de porte à l'avant. — Son pneu arrière est beaucoup plus gros que celui de l'avant. — Il y a un grand escalier dans la caravane. — La dame passe l'aspirateur sur la prairie. — Les deux rideaux de la caravane sont différents. Il y a un tampon de chemin de fer à l'avant de la caravane. — Il y a un périscope de sous-marin dans l'étang. — La fleur est différente dans le reflet de l'eau.

Et puis voici trois autres erreurs plus subtiles : Le pied arrière de la chaise pliante est différent de l'avant. — Le mât de la tente à l'avant est décentré. — Il manque un tendeur à l'avant de la tente.

## CINÉGRAMME

1. Le lanceur de poids prend l'élan classique. — 2. Il lance le poids. — 3. Le poids « atterrit » sur la tête d'un bonhomme. — 4. Le lanceur de poids se précipite vers son accidenté. — 5. Il essaie de le relever. — 6. Mais il y avait plus de peur que de mal et tout se termine par une poignée de mains.

## MOTS CROISÉS : LES MÉTIERS

HORIZONTALEMENT : 1. Carillonneur. — 2. Qui. It. Otai. — 3. Ebéniste. — 4. Tenue. Fi. — 5. Ut. Cep. Pré. — 6. Rasoir. Osier. — 7. Ardoisière. — 8. Eau. Ecot. Ces. — 9. Ratée. Névés.

VERTICALEMENT : 1. Couturier. — 2. Au. Eta. Aa. — 3. Rien. Saut. — 4. Butor. — 5. Ee. Idée. — 6. Lin. Croc. — 7. Otite. Ion. — 8. Poste. — 9. Note. Si. — 10. Été. Pièce. — 11. Ua. Frères. — 12. Rizières.

## CINQ EN UN

### 1. ANOMALIE

Pomme d'arrosoir sur la cheminée. — Vache à la fenêtre. — Le coq qui chante n'a pas de crête. — La

poule dans la ruche. — Une oreille de l'âne est plus courte.

### 2. L'OBJET CACHE

Le manche de la faux est formé par le bord du toit, la lame se trouve dans les branches de l'arbre à gauche du dessin.

### 3. PUZZLE



### 4. DIALOGUE CODE

— Je me demande pourquoi les canards traversent toujours la cour à la queue-leu-leu... ?  
— Pour aller de l'autre côté, tiens, pardi !

### 5. JEU D'OBSERVATION

Il y a 34 animaux dans le dessin. (N'oubliez pas les abeilles...)

## TEST : COMÉDIEN

— Si vous avez plus de 12 points : Vous avez sans doute certaines dispositions pour être plus tard comédien. Vous passez d'ailleurs dès maintenant votre vie à « faire du cinéma », c'est-à-dire à « paraître ». Attention au piège de l'orgueil !

— Entre 6 et 12 points : Le rêve et la réalité se divisent judicieusement vos pensées. Mais vous ferez un meilleur spectateur qu'un bon acteur ;

— Moins de 6 points : Vous manquez peut-être un peu d'imagination et vous êtes peut-être timide.

## JEU DES BULLES

1. C. — 2. F. — 3. J. — 4. B. — 5. D. — 6. E. — 7. A. — 8. I. — 9. H. — 10. G.

## JEU DE LETTRES :

1 : A — 2 : T — 3 : N — 4 : S — 5 : G — 6 : O.

## PRENOM MYSTÈRE : GASTON.

## ENIGME

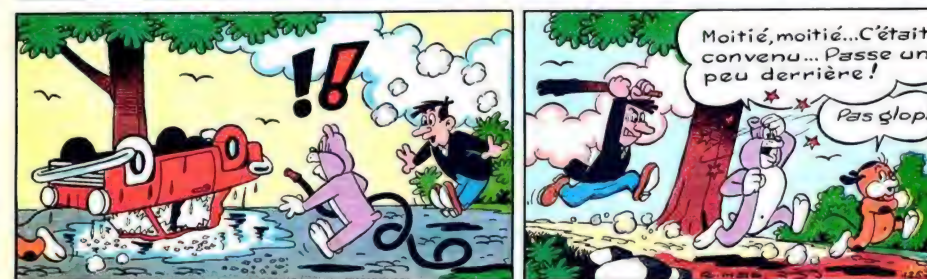
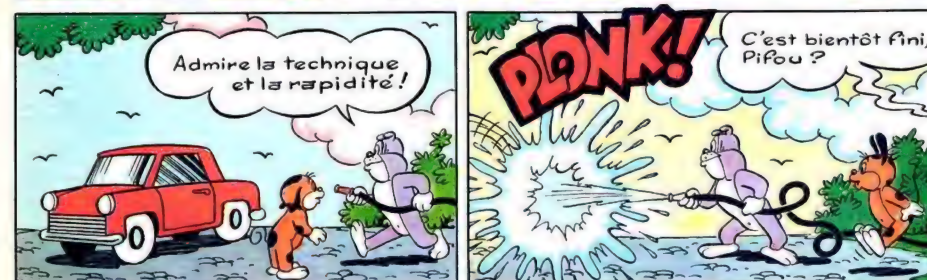
C'était la sortie des bureaux. Une horloge indique qu'il est midi un quart. C'est l'heure du déjeuner ; notre homme est fatalement entré au restaurant. D'ailleurs, à cette heure-là, les magasins sont fermés.



# PIFOU...

Scénario et dessins de MAS

# LAVAGE-MINUTE





FAILLURON



OU LA JOIE DE VIVRE

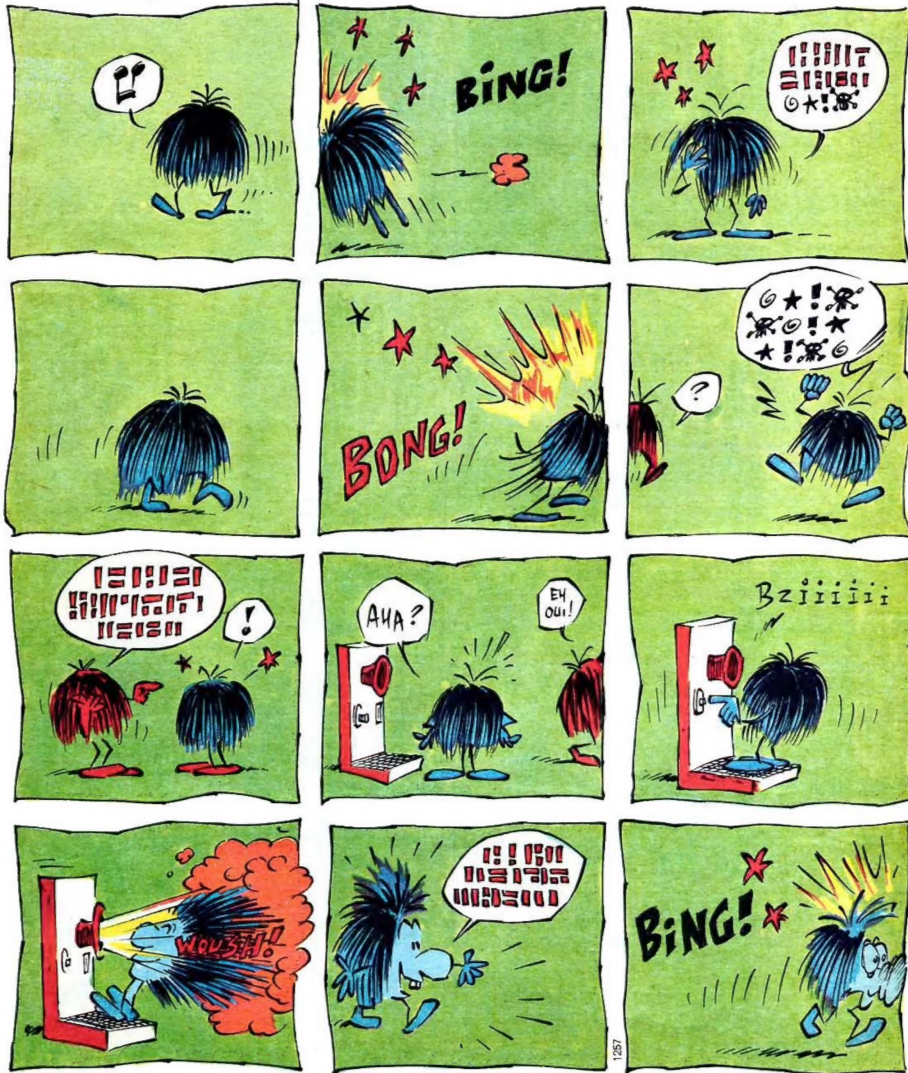




# AILLEURS



Scénario  
et  
Dessins  
de  
**MANDRYKA**



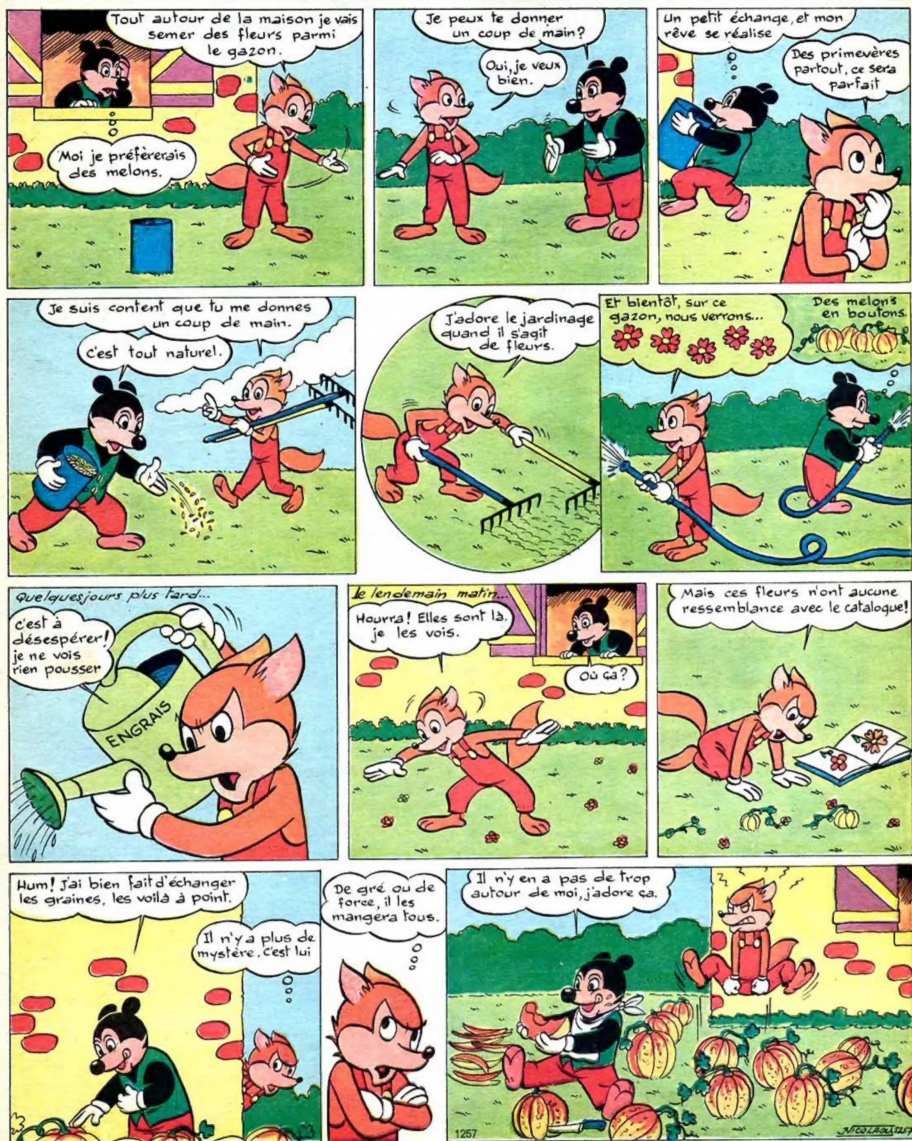
## LES FACÉTIES DU PÈRE PASSE-PASSE MAGICIEN DIPLOMÉ





# PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET DESSINS DE NICOLAOU



# M. le magicien....

par

M. M.

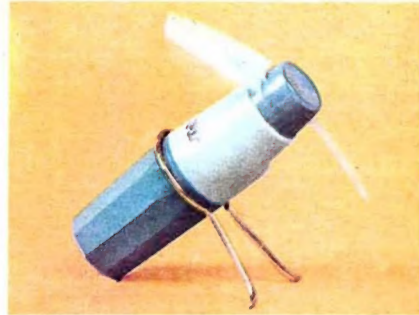




# CHOISISSEZ VOTRE SUPER-GADGET



Chef-d'œuvre de la technique japonaise.  
Le SUPER-DIANA fera de vous - qui sait ? - le plus grand des reporters.  
Prix réel : 30 F  
PIF vous l'offre pour 7 F



Trois ans d'incessantes recherches pour mettre au point le plus "mini" des VENTILATEURS DE POCHE.  
Prix réel 15 F  
PIF vous l'offre pour 5,50 F

- 1° Collez vos huit bons Super-Gadget PIF dans l'emplacement prévu en bas de la page.
- 2° Inscrivez très lisiblement, en lettres majuscules, vos nom et adresse, etc. sur le bon de commande en bas de la page.
- 3° Choisissez votre super-gadget, puis rayez les mentions inutiles.
- 4° Découpez cette feuille suivant les pointillés et vous nous l'adressez dans une enveloppe affranchie à : **PIF SUPER-GADGET, B. P. N° 107, 93-MONTREUIL-SOUS-BOIS**
- 5° Joindre, pour frais de manutention et d'expédition :
  - a) pour l'appareil photo : 7 F ;
  - b) pour le mini-ventilateur : 5,50 F.

## ATTENTION NE PAS ENVOYER D'ARGENT.

Le versement peut se faire, soit en timbres, soit par virement postal (3 volets), C.C.P. 4620-25, soit en mandat-lettre, soit en chèque bancaire.

ATTENTION : Le super-gadget est réservé aux lecteurs habitant en France ou en Belgique.

A découper suivant le pointillé.

Je choisis l'appareil photo (1).  
Je choisis le mini-ventilateur (1).

(1) Rayer les mentions inutiles.

## COLLEZ ICI VOS HUIT BONS SUPER-GADGET

BON N° 1	BON N° 2
----------	----------

BON N° 3	BON N° 4	BON N° 5
----------	----------	----------

BON N° 6	BON N° 7	BON N° 8
----------	----------	----------

NOM .....  
Prénom .....  
Rue ..... N° .....  
Ville ..... Département N° .....

NOM .....  
Prénom ..... Age .....  
Rue ..... N° .....  
Ville ..... Département N° .....

De tous à nous de nous à tous

Suite de la page 2.

Alain ZARKA, à Joinville :  
« ... Quelle est la matière qui vous a servi à fabriquer le premier gadget-surprise :  
« Les lunettes spatiales ».

Nous dévoilons notre secret : il s'agit d'un plastique transparent argenté appelé « Allumaline ».

Michel BONNET, SALON-DE-PROVENCE : « ... Félicitations à la rédaction, j'admire son ingéniosité. Pourrais-tu me donner un moyen simple et facile pour fabriquer de l'encre sympathique ? »

Nous te remercions pour tes félicitations. Pour avoir de l'encre sympathique, il te suffit de tremper ta plume dans du jus de citron, ou du lait, de laisser sécher ; ensuite pour que ton écriture apparaisse, il te faudra passer ta feuille au-dessus d'une flamme.

J. SELB, DORDIVES : « ... Il serait souhaitable que vous révisiez la date d'envoi pour les jeux-concours. En effet, nous avons le journal le dimanche, il faut que les réponses arrivent le mardi, c'est un peu juste pour participer au concours. »

Nous tenons à signaler à tous nos lecteurs que PIF est en vente dès le début de la semaine dans tous les kiosques à journaux.

Sorin MARGULES, SAINT-MANDE : « ... Peux-tu me dire qui dessine Totoche, Léo-Bête à part, Le Grêlé 7-13 ? »  
Totoche est dessiné par Jean Tabary ; Léo-bête à part par Mas ; Le Grêlé 7-13 par Nortier.

Richard LEPOT, NANTES : « ... Je voudrais savoir pourquoi nous voyons Arthur tantôt chez les cow-boys, tantôt au Moyen Age, sur un bateau, etc. »

Tout simplement parce que Arthur est un fantôme et qu'il peut être où bon lui semble.

Nous remercions particulièrement Yves LANDRIE à Mity-Mory, Bernard BIANCO à Paris-11\*, Michel CAPO à Antibes, Brigitte ROCHON à Valenton, Bernard et Yves LEMOINE à Grand-Quevilly, Evelyne SAILINHAC à Fontaine-sur-Saône, Dominique VANDROTTE à Heubourdin, Nadine JALINIE à Périgueux, Nadia DONADILLE à Rodez, de leurs envois.

## La semaine prochaine, vous retrouverez :



En 5 pages dans : « PIF au Moyen Age ».

Un récit d'aventures en 20 pages de **ROBIN DES BOIS** dans « **LE CHARIOT DU TRÉSOR** ».

Une histoire comique en 7 pages des **AS** dans « **DU VILAIN CHEZ LES AFFREUX** ».

Une aventure réaliste en 10 pages : **LOUP NOIR**, l'Indien solitaire dans « **LA COLLINE DE L'OR** ».

Et, comme chaque semaine :

**LE CONCOMBRE MASQUÉ — COUIK — NESTOR — PIFOU — GAI-LURON — M. LE MAGICIEN — LÉO BÊTE À PART — AILLEURS — PLACID ET MUZO.**

et

## le gadget surprise

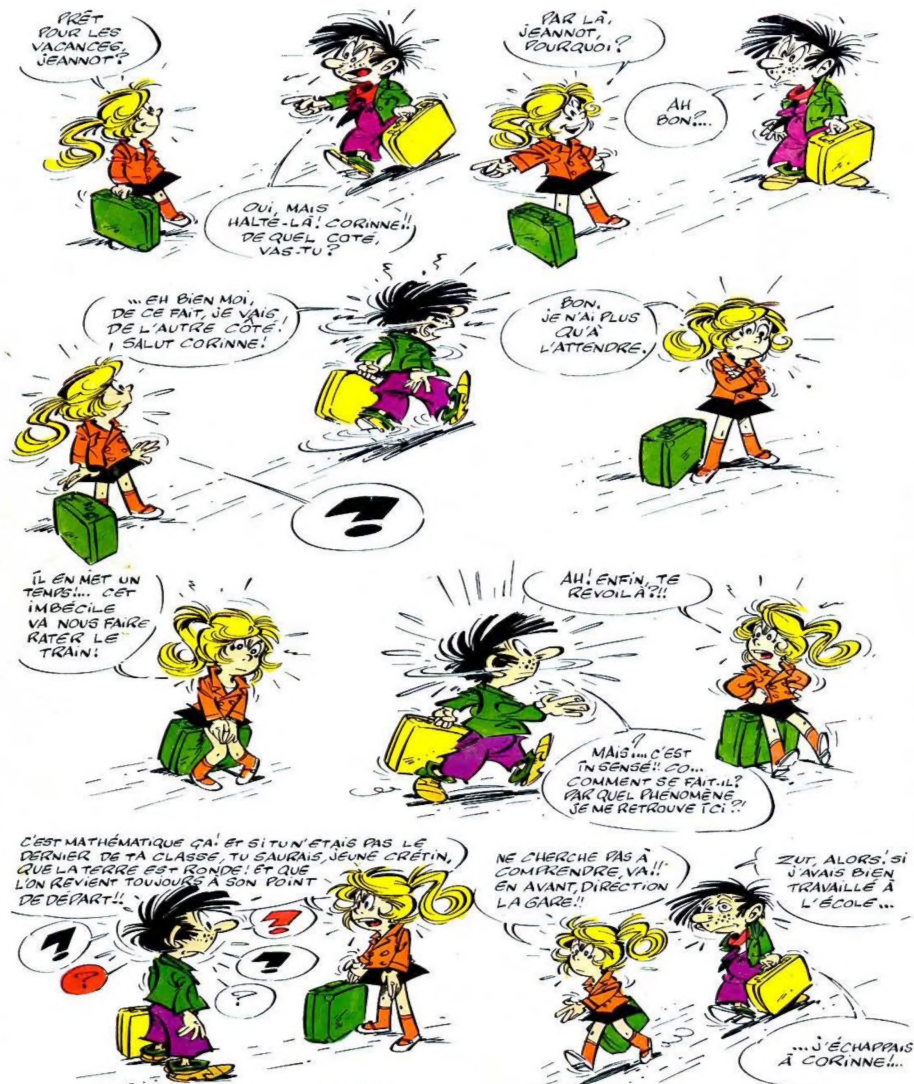
Mais vous retrouverez bientôt : **BOB MAL-LARD** et **PUCHON** — **NASDINE HODJA** — **RAHAN** — **JACQUES FLASH** — **LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE** — **RAGNAR** — **TEDDY TED** et **LE GRÊLÉ 7-13**.





# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



TABARY 69

1252